ТРИ ГЛАВНЫХ БРОСКА

АТАКА: d20 + модификатор Характеристики + Бонус мастерства + ситуационные модификаторы. Если результат броска с модификатором равен или больше Классу Доспеха (КД) цели, атака успешна.

ПРОВЕРКА: d20 + модификатор Характеристики + ситуационные модификаторы.

СПАСБРОСОК: d20 + модификатор Характеристики + Бонус Мастерства (когда применим к классу).

НАВЫКИ

Сила (СИЛ)
- Атлетика

Ловкость (ЛОВ)
- Акробатика
- Ловкость рук
- Скрытность

Интеллект (ИНТ)
- Анализ
- История
- Магия
- Природа
- Религия

Мудрость (МУД)
- Внимательность
- Выживание
- Медицина
- Проницательность
- Уход за животными

Харизма (ХАР)
- Выступление
- Запугивание
- Обман
- Убеждение

МУД используется для пассивной внимательности и чувств/интуиции. ИНТ используется для активного поиска и интерпретации информации.

ОСНОВЫ МЕХАНИКИ

ПРЕИМУЩЕСТВО: Бросайте 2d20, возьмите лучший бросок (Помеха - возьмите худший).

ОКРУГЛЕНИЕ: Всегда округляйте вниз.

ВДОХНОВЛЕНИЕ: Мастер может наградить игрока за хороший отыгрыш и соответствие своему персонажу. Вдохновение предоставляет Преимущество для одного броска. Нельзя иметь больше одного. Своим вдохновением можно наградить другого игрока.

ГРУППОВАЯ ПРОВЕРКА: Все предпринимают одинаковую проверку. Если, как минимум, половина группы побила Уровень Сложности (УС), попытка успешна.

ПАССИВНАЯ ПРОВЕРКА: 10 + mod + Преимущество (+5)/Помеха (-5).

СОСТЯЗАНИЕ: Обе стороны конфликта делают проверку. При ничьей позиции/ситуация остается неизменными. Больший результат считается победившим.

СВОБОДНОЕ ДЕЙСТВИЕ: изготовить оружие к бою, достать зелье и прочие «малые» активности не требуют Действия.

РЕАКЦИЯ: Допустима одна реакция (тип действия) в раунд. Нельзя использовать второе до начала следующего хода.

ОБЩЕЕ ПО СРАЖЕНИЮ

Время боевого раунда
6 секунд

Эффекты и эффекты заклинания
Когда эффект (заклинание) длится раунд, он длится от данного хода до этого же хода следующего раунда.

Захват врасплох
Мастер определяет то, кто может быть захвачен врасплох. Существо может быть захвачено врасплох даже если его союзники нет. Ошеломленные существа не могут передвигаться и предпринимать какие-либо действия до следующего хода.

Инициатива
d20 + модификатор ЛОВ. Может проверяться для группы.

Правила укрытия
1/2 УКРЫТИЯ: +2 КД, +2 к Спасброскам ЛОВ

3/4 УКРЫТИЯ: +5 КД, +5 к Спасброскам ЛОВ

ПОЛНОЕ УКРЫТИЕ: Нельзя выбрать цель напрямую.

ДАЛЬНИЕ АТАКИ В БЛИЖНЕМ БОЮ: Существо совершает дальнюю атаку с Помехой, если в пределах 5 футов есть враждебная цель.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ АТАКИ

ДАЛЬНИЕ АТАКИ: Первое значение дальности стрельбы — нормальная атака, вторая — бросок с Помехой.

ДАЛЬНИЕ АТАКИ В БЛИЖНЕМ БОЮ: Если вы находитесь в пределах 5 футов от враждебного дееспособного существа и совершаете дальнюю атаку (любым способом) бросок атаки проходит с помехой.

СРАЖЕНИЕ С ДВУМЯ ОРУЖИЯМИ: Если вы атакуете оружием со свойством «легкое» в одной руке, используйте бонусное действие для того, чтобы провести атаку вторым «легким» оружием в другой руке. Вы не добавляете модификатор характеристики к урону от бонусной атаки, если он положительный. Если у любого из оружий есть свойство «метательное», вы можете не совершать им рукопашную атаку, а метнуть его.

УРОН НЕСКОЛЬКИМ ЦЕЛЯМ: Если заклинание или эффект наносит урон более одной цели в одно время, бросайте урон один раз для всех целей.

ИМПРОВИЗИРОВАННОЕ ОРУЖИЕ: Наносит 1d4 урона.

НЕЛЕТАЛЬНЫЙ УРОН: Игрок заявляет, что наносит нелетальный урон. Урон считается как и обычно, а если цель остается с 0 HP или ниже, цель просто имеет 0 HP и падает без сознания.

КРИТИЧЕСКИЕ ПОПАДАНИЯ/ПРОМАХИ: 1 на броске d20 кубика — автоматический провал, 20 — бросайте X2 кол-во кубиков урона и затем добавьте mod урона, как и обычно. Заклинания с бросками атаки также имеют критические успехи и провалы.

СОПРОТИВЛЕНИЕ: Если цель имеет сопротивление к конкретному типу урона, урон делиться на 2 после добавления всех модификаторов.

УЯЗВИМОСТЬ: Если цель имеет уязвимость к конкретному типу урона, урон умножается на 2 после добавления всех модификаторов.

ДЕЙСТВИЯ В БОЮ

АТАКА: Использует обычные правила.

СОЗДАТЬ ЗАКЛИНАНИЕ: Использует магические правила.

РЫВОК: Повторное перемещение на текущую скорость.

ОТХОД: Нет провоцирования атак со стороны врагов.

УКЛОНЕНИЕ: Преимущество для ЛОВ спасбросков, Помеха для атакующих вас.

ПОМОЩЬ: Помощь атакующему предоставляет Преимущество на след. ход. Если речь об атаке, жертва должна быть в пределах 5 футов.

УЙТИ В ТЕНЬ: чтобы спрятаться, проверка ЛОВ (Скрытность) против МУД существа, которое может заметить, и ИНТ проверки существа, которое активно ищет. Атака дает преимущество, раскрывая позицию.

ПОДГОТОВКА: Жертвуется ход для получения автоматического действия по назначенному условию/событию до конца раунда.

ПОИСК: Проверка МУД (Внимательность) или ИНТ (Анализ).

ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ПРЕДМЕТА: Который требует специального действия.

ДВИЖЕНИЕ

ПРЕРЫВАНИЕ ДВИЖЕНИЯ: Можно прервать движение (Персонаж со скоростью 30 может пройти 10, атаковать и затем двигаться еще на 20).

ПРОХОЖДЕНИЕ СКВОЗЬ ДРУЗЕЙ И ВРАГОВ: Можно двигаться сквозь друзей, но не врагов. Выход из зоны досягаемости врага провоцирует Атаку при возможности, если не осуществляется Отход.

ТРУДНОПРОХОДИМАЯ МЕСТНОСТЬ: За каждый фут тратится 2 фута Скорости. Другие условия дополняются, как например, прохождение ползком 1 фута сложной местности будет стоить 3 фута Скорости.

ПАДЕНИЕ: За каждые 10 футов падения получите 1d6 дробящего урона, максимально 20d6. Приземляетесь лежа, если получили урон.

ЛЕЧЬ/ВСТАТЬ: Лечь свободное действие. Вставание стоит ½ Скорости.

ДВИЖЕНИЕ ЛЕЖА: Передвижение лежа стоит дополнительный 1 фут Скорости на преодоление 1 фута расстояния.

ПРОТИСКИВАНИЕ: Можно продвинуться в пространстве на размер меньше своего и на 1/2 Скорости. Помеха к атаке и ЛОВ спасброску. Атака против протискивающегося получают Преимущество.

ЗАХВАТ

Использует действие Атаки. Цель такой атаки не должна быть больше, чем на 1 размер от вашего, и она должна быть в зоне досягаемости. Используя, как минимум, 1 свободную руку, схватите цель совершив проверку СИЛ (Атлетика) против того же или ЛОВ (Акробатика) цели. Если вы преуспели, то цель захвачена (состояние). Вы можете отпустить цель когда захотите (не требует доп. действий).

ОСВОБОДИТЬСЯ ОТ ЗАХВАТА: Требует действия. Пройдя СИЛ (Атлетика) или ЛОВ (Акробатика) против СИЛ (Атлетика) высвобождаетесь.

ПЕРЕМЕЩЕНИЕ ЗАХВАЧЕННОГО СУЩЕСТВА: Вы можете тащить существо, но при 1/2 Скорости, если существо не на 2 размера меньше.

ТОЛКАНИЕ: Состязание СИЛ (Атлетики) или ЛОВ (Акробатики) для отталкивания на 5 футов или сбивания с ног.

ОРУЖИЕ И ДОСПЕХИ

ВЛАДЕНИЕ ДОСПЕХАМИ: Ношение доспеха без владения не позволяет создавать заклинания и влияет Помехой на все проверки связанные с СИЛ или ЛОВ.

ТРЕБОВАНИЯ ДОСПЕХОВ: Тяжелые доспехи имеют требования к силе и, если не удовлетворяются, то дают -10 футов к Скорости.

СКРЫТНОСТЬ В ДОСПЕХАХ: Если в колонке отмечено, то проверки ЛОВ (Скрытность) проводятся с Помехой.

ФЕХТОВАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ: Выберите СИЛ или ЛОВ для проверки атаки и урона. Нужно использовать одну характеристику для двух проверок.

ОРУЖИЕ С ПОВЫШЕННОЙ ДОСЯГАЕМОСТЬЮ: Добавляет 5 футов досягаемости в ближнем бою.

МЕТАТЕЛЬНОЕ ОРУЖИЕ: Можно использовать как ближнее или метательное.

УНИВЕРСАЛЬНОЕ ОРУЖИЕ: Можно использовать одной или двумя руками. Урон в скобках – урон при двуручном хвате.

СЕРЕБРЕНИЕ ОРУЖИЯ: Стоит 100 gp за оружие или 10 предметов амуниции. Дополнительный урон для некоторых существ.

РАСХОДУЕМАЯ АМУНИЦИЯ: После боя можно отыскать 1/2.

МАГИЯ

УС СПАСБРОСКА ЗАКЛИНАНИЯ: УС для сопротивления заклинанию: 8 + модификатор магической Характеристики + Бонус Мастерства.

МОДИФИКАТОР МАГИЧЕСКОЙ АТАКИ: Бонус Мастерства + модификатор Характеристики.

СОТВОРЕНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ В ДОСПЕХАХ: Требует владения данным видом доспеха. Без владения сотворение невозможно.

КОНЦЕНТРАЦИЯ: Полученный урон во время сотворения заклинания вынуждает проверку концентрации – ВЫН спасбросок против большего – УС 10 или половины полученного урона. Провал прерывает заклинание. Обычное передвижение или атака не является проблемой. Создание нового заклинания, недееспособность или смерть прерывает.

ОБЪЕДИНЕНИЕ МАГИЧЕСКИХ ЭФФЕКТОВ: Одинаковые эффекты суммируются, кроме случая одинаковых заклинаний (в таком случае принимается наивысший бонус).

РИТУАЛЫ: Заклинание не требует ячейку заклинания, создается на 10 минут дольше и требует компоненты. Доступны не все заклинания.

КОМПОНЕНТЫ ЗАКЛИНАНИЯ: Обычно, заклинания требуют мистические слова (Verbal) и движения как минимум одной рукой (Somatic). Также могут требоваться материальные компоненты (Material).

ПЕРЕПИСЫВАНИЕ ЗАКЛИНАНИЯ В КНИГУ: Когда вы находите заклинание 1 уровня или выше, вы можете добавить его в свою книгу. Требуется знание уровня и времени на дешифровку и запись.

НАЦЕЛИВАНИЕ НА СЕБЯ: Если заклинание может быть нацелено на другое существо, это значит, что вы можете выбрать и себя целью. Исключение будет описано в заклинании.

ЛЕЧЕНИЕ И СМЕРТЬ

Очки здоровья (HP)

При половине HP проявляются признаки (синяки и порезы).

МГНОВЕННАЯ СМЕРТЬ: Если вы опустились до 0 HP и урон равен или больше вашего максимума, вы умираете.

0 HP: если урон сводит вас к 0 и не убивает вас сразу, вы падаете бессознательным и делаете спасброски против смерти.

УРОН ПРИ 0 HP: Каждый раз, когда существо с 0 HP получает урон, оно получает провал спасброска против смерти (2, если урон критический). Если урон больше максимума HP, существо умирает.

СПАСБРОСКИ ПРОТИВ СМЕРТИ: d20. Если результат 10 или выше, засчитайте 1 успех, иначе – 1 провал. На третий успех становитесь Стабильным (см. ниже). На третий провал умираете. При результате 1 засчитывается 2 провала. При результате 20 восстанавливается 1 HP. Спасброски делаются каждый раунд, пока не будет 3 успеха или неудачи.

Лечение

ПЕРВАЯ ПОМОЩЬ: Проверка МУД (Медицина) против УС 10 для помощи и стабилизации или Комплект целителя (10 использований).

СТАБИЛИЗИРОВАННЫЙ: Существа бессознательны, но больше не проходят спасброски против смерти. Если не вылечен, то останется бессознательным пока не получит 1 HP после 1d4 часа. Если стабилизированное существо получает урон снова, то снова начинаются спасброски против смерти.

ТРАТА КУБИКА ХИТОВ (КХ): Невозможна, если персонаж не отдыхал.

ОТДЫХ

КОРОТКИЙ ОТДЫХ (1+ ЧАСА): с небольшим отдыхом от 1-го часа можно потратить 1 или больше Кубиков Хитов для восстановления HP. Учитывается результат броска + модификатор ВЫН. Если КХ потрачен, он может быть восстановлен только после продолжительного отдыха.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНЫЙ ОТДЫХ (8 ЧАСОВ): Около 8 часов отдыха при максимум 2 часах на карауле. Нужен минимально 1 HP для отдыха. Доступен 1 раз на 24 часа. По итогу отдыха восстанавливаетя полное здоровье и половина Кубиков Хитов (на 1 уровне 1 КХ).

ГРУЗОПОДЪЕМНОСТЬ

Вы можете переносить 15 x СИЛ фунтов.

ТОЛКАНИЕ, ВОЛОЧЕНИЕ И ПОДЪЕМ: Вы можете перемещать груз в 2 раза больше вашей Грузоподъемности. Скорость падает на 5 футов.

РАЗМЕР И СИЛА: Если вы больше среднего размера, то увеличьте вашу Грузоподъемность и ТВП на 2. Для крохотных существ поделить на 2.

НАГРУЗКА: Если вы несете 5 X СИЛ фунтов, вы Нагруженный. Если несете 10 x СИЛ фунтов, то вы Сильно нагруженный.

СОСТОЯНИЯ

БЕССОЗНАТЕЛЬНЫЙ: Цель недееспособна, не может двигаться, говорить и не осознает окружение. Теряет из рук все и падает. Автоматический провал СИЛ и ЛОВ спасбросков. Атаки против с преимуществом. Атаки в пределах 5 футов авто-критическ. попадание.

ЛЕЖАЩИЙ: Помеха на атаки. Атаки с 5 футов с Преимуществом.

ИСПУГАННЫЙ: Помеха на атаки пока источник страха видим. Нельзя добровольно приближаться в сторону источника страха.

НАГРУЖЕННЫЙ: Скорость падает на 10 футов.

НЕВИДИМЫЙ: Нельзя заметить без особых чувств или магии. Атаки против с Помехой, атаки невидимого с Преимуществом.

НЕДЕЕСПОСОБНЫЙ: Нельзя предпринимать действия или реакции.

ОГЛОХШИЙ: Автоматический провал проверок требующих слух.

ОКАМЕНЕВШИЙ: Цель трансформирована (а также все экипированные немагические предметы) в твердое инертное вещество. Цель недееспособна, не может двигаться, говорить и не осознает окружение. Атаки против имеют Преимущество. Автоматический провал СИЛ и ЛОВ спасбросков. Сопротивление ко всем видам урона. Иммунитет к яду и болезням (прошлые сохраняются).

ОПУТАННЫЙ: Скорость=0. Атаки против имеют Преимущество, атаки опутанного с Помехой. Помеха на ЛОВ спасброски.

ОСЛЕПЛЕННЫЙ: Автоматический провал проверок требующих зрение. Атаки с Помехой, а против ослепшего с Преимуществом.

ОТРАВЛЕННЫЙ: Помеха на атаки и проверки навыков.

ОЧАРОВАННЫЙ: Не может атаковать или выбирать целью того, кто очаровал. Очаровавший имеет Преимущество на любые социальные д.

ОШЕЛОМЛЕННЫЙ: Цель недееспособна, не может двигаться, говорит запинаясь. Автоматический провал СИЛ и ЛОВ спасбросков. Атаки против с преимуществом.

ПАРАЛИЗОВАННЫЙ: Существо недееспособно и не может двигаться или говорить. Автоматический провал СИЛ и ЛОВ спасбросков. Атаки с расстояния 5 футов автоматически становятся критическими.

СИЛЬНО НАГРУЖЕННЫЙ: Скорость падает на 10 футов. Совершаете с Помехой проверки, броски атаки и спасброски, использующие СИЛ, ЛОВ или ВЫН.

СХВАЧЕННЫЙ: Скорость=0.

МОНЕТЫ

Монета	CP	SP	EP	GP	PP
Медная (**CP**)	1	1/10	1/50	1/100	1/1000
Серебряная (**SP**)	10	1	1/5	1/10	1/100
Электрумовая (**EP**)	50	5	1	1/2	1/20
Золотая (**GP**)	100	10	2	1	1/10
Платиновая (**PP**)	1000	100	20	10	1